

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

UM HILARIANTE JOGO VINDO DA IDADE DA PEDRA

TÍTULO: The Flintstones
MÁQUINA: Spectrum

«Wiiilmaaaaa!»
Quem viu a série na televisão, decerto lembra este grito. Fred Flintstone chama a cara-metade. Ao lado vivem Barney e a mulher. E Fred e Wilma têm uma filha, Pebbles. E o tempo é a Pré-História. Uma Pré-História construída com dinossauros à mistura com televisões, cavernas que há que pintar, emprego e outras coisas muito doidas que só em *Flintstones* têm lugar.

Flintstones é também o nome do mais recente jogo de uma editora que começa a dar que falar: Grand Slam. Programado por Hollingworth e Harrap, *Flintstones* é tudo aquilo que se pode desejar de uma transposição para o micro de heróis da televisão, da banda desenhada, da infância de muitos de nós (vós). Curiosamente, numa primeira análise, o jogo parece fraco...

Enganam-se porém os que pensam que *Flintstones* é uma obra menor que só escapa com um suficiente, porque tem atrás de si o peso de anos de sucesso. Este jogo é super! Gráficos bem concebidos, recriando na perfeição os personagens a que nos habituámos na televisão. E, ainda por cima, com todo o movimento que vai no *écran* (vejam quando Pebbles sai do berço e vai

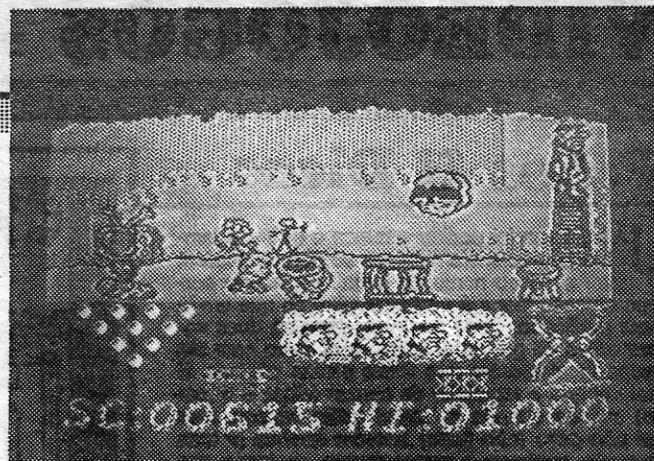
riscar as paredes), até parece que estamos a ver a série de desenhos animados.

Claro, o jogo poderia ser aborrecido passados os primeiros minutos. Mas nem isso, porque há toda uma série de ações a realizar. Divertidas, hilariantes mesmo, como quando Fred vai buscar a filha de volta para o berço e é obrigado a largar o esquilo que está a usar como trincha para pintar as paredes da sua caverna. Coisas que a Wilma inventa...

A primeira tarefa de Fred é, assim, pintar as paredes do seu lar. E tomar conta da filha ao mesmo tempo. Uma dupla e difícil tarefa. E Fred esgota-se correndo entre a lata da tinta para molhar o pincel (a cauda do esquilo, na realidade) e a parede, subindo mesmo o escadote (que há que carregar, para pintar outras zonas), e deitando um olho sobre a filha que teima em usar as paredes como tela para as suas tendências artísticas. Só visto. Ou experimentado...

Se Fred conseguir ultrapassar esta fase da sua vida, vai poder ir jogar «bowling» com Barney. O «bowling» é quase a única coisa interessante que há para fazer na aldeia onde Fred e Barney vivem.

Mas para chegar ao salão local de «bowling» há que viajar por estradas que são tudo menos boas. O que um carro com rodas de pedra dificulta ainda mais. Por isso a viagem é arriscada, com Fred a saltar por montes e vales tentando evitar obstá-



culos. Se falhar, o embate vai fazê-lo perder uma roda de pedra. É tempo de parar e procurar uma roda nova. Para que tudo corra sobre as ditas.

Já no «bowling», Fred digladiava-se com Barney por uma melhor pontuação. Um momento sem história mas que o jogador recordará como cheio de histórias uma vez chegado lá. Já de volta a casa, Fred descobre que Pebbles desapareceu e parte à procura da filha.

A recta final de *Flintstones* é um jogo de plataformas, com Fred a tentar salvar Pebbles antes que ela caia do topo de um enorme rochedo.

Super é a palavra para *Flintstones*. Mas vejam vocês e depois escrevam com dicas, para acabarmos este jogo rapidamente.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: a não perder

EXOLON DO FRIO ESCALADA «JOYSTICK»

TÍTULO: Yeti
MÁQUINA: Spectrum

É sempre bom ver uma nova editora ganhar prestígio logo com o primeiro lançamento. Especialmente no caso dos 48K isso vem lembrar que ainda há quem aposte em manter vivo o micro que tantas horas de prazer tem dado a tantos milhares de pessoas.

Yeti, o lançamento da nova editora Destiny, vem mesmo provar o que atrás se salienta. Programado sem grandes rasgos de imaginação, é, todavia, competente. Muito igual a «Exolon», até na maneira como o «écran» explode, o que o torna diferente (mesmo que não melhor, mas nem todos são Ra-

faelle Cecco) são os cenários pouco usuais em que a acção se desenvolve e a sábia utilização da cor que Christian Urquhar e Mike Smith promoveram.

A história de *Yeti* conta-nos que o Abominável Homem das Neves (o Yeti), misteriosa verdade ou fábula da tradição tibetana, é um animal/ser tímido que deve ser capturado. Jogo e realidade encontram-se aqui, dado que inúmeras têm sido as tentativas feitas para encontrar o verdadeiro Yeti, que os programadores reproduziram na memória do micro como um ser alvo e sorridente que se passeia no menu e, espera-se, aparece ao nosso explorador quando ele estiver prestes a acabar *Yeti*.

Não vamos aqui debater a existência real do Yeti. Isso fica

reservado a todos aqueles que desde 1922 organizam expedições, debates, concursos e outras coisas em torno de uma possível lenda que é responsável por muitos dos vistos de entrada no Tibete.

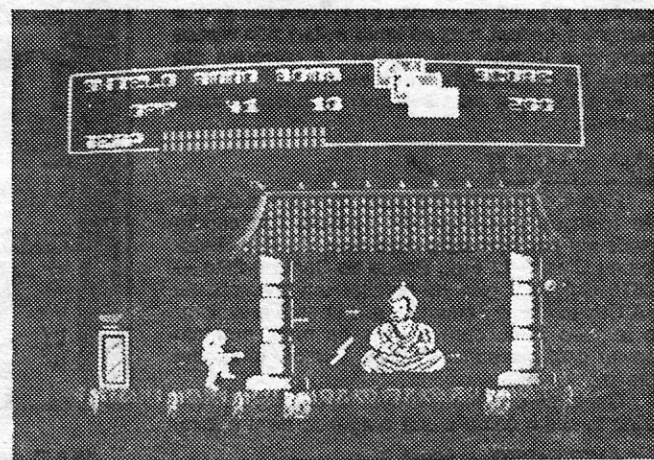
Em *Yeti* o nosso Yeti existe mesmo. E é em sua busca que o nosso explorador deve partir, ao longo das paisagens geladas do país dos lamas. A pé, que nesta história não há um único AX 10. Embora seja possível, lá para o fim de cada nível, fazer alguns quilómetros numa «scooter» que não se sabe se é Vespa.

Pequenos mas terríveis lamas (os monges locais, para quem ainda não sabe), budas de olhar flamejante (cuidado com eles), rios de fogo e estranhos monstros voadores (que

lembram muito *Exolon*) dificultam o alçanço.

Para abrir caminho neste pouco amigável e frio cenário o herói tem ao seu dispor quase o mesmo equipamento que os programadores de *Exolon* escolheram. Uma coincidência que decerto não o é e que põe nas mãos deste explorador uma arma ligeira e um lançador de bombas. Tudo funcionando muito da mesma maneira que no título da Hewson.

Uma novidade em *Yeti*: o frio. É mesmo de rachar, sendo até aconselhável só jogar este jogo com o aquecedor por perto. Os Himalaias não são um sítio bom para estar e o nosso herói tem mesmo de manter-se quente, recolhendo os potes que contém a comida tão necessária para que o corpo não enregelasse.



Quatro níveis de aventura a pé, com possível utilização da «scooter» para quem descubra onde ela está, são a oferta de *Yeti*. Uma oferta que muitos vão achar difícil de aceitar e quase impossível de completar. As três vidas são muito pouco para chegar ao topo dos Himalaias.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A comprar

LIMPEZA DE ESGOTOS É TRABALHO ARRISCADO

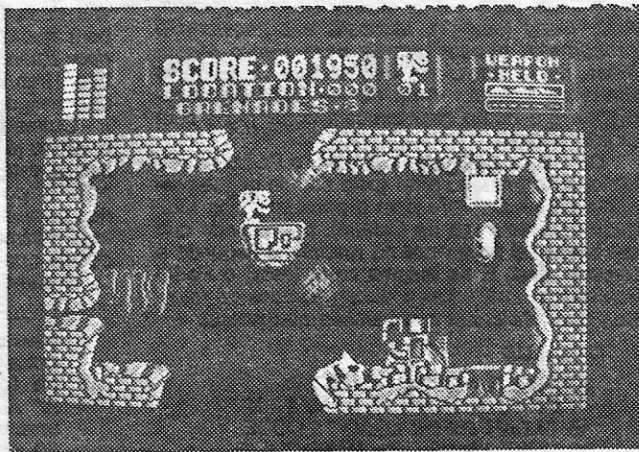
TÍTULO: Scumball
MÁQUINA: Spectrum

Ele não há que saber. Juntam-se umas rotinas já muito usadas, alguns toques de cor bem misturados, velocidade q.b. para alegrar o conjunto e... zás! Temos pronto mais um jogo que não apresenta um milímetro de novidade mas agarra por algum tempo. *Scumball* é assim.

Produzido pela Bulldog, uma editora com alguns bons títulos, e da autoria de Peter Gough, *Scumball* conta-nos a história de Linda (Laser Incorporated Nasties Disposal Android), um (será uma?) andróide que tem por missão limpar os esgotos de uma determinada região do Universo.

Linda parte para a sua missão nos labirintos do subsolo armado com a mais firme das decisões de erradicar do mapa a Grande Lesma, que se tornou senhora do mundo subterrâneo. Mas para o fazer tem de, primeiro, destruir os inimigos que lhe vão aparecendo pelo caminho, recolher oito granadas espalhadas pelos corredores, levá-las, uma a uma, até ao reduto da Grande Lesma. Só então, com o *big bang* Linda pode dizer «missão cumprida».

Scumball é um jogo divertido. Gráficamente envolvente, o jogo de cores utilizado é super. Brilhante como poucos, o



«écran» quase fere a vista. Mas nada escapou aos programadores no que respeita à informação para o jogador. E tudo bem explicadinho.

Linda é um andróide capaz de movimentar-se rapidamente entre os obstáculos, preservando bem as suas cinco vidas iniciais. Mas o contacto com os animalejos habitando os esgotos vai-lhe retirando energia. Há que planear bem os percursos e, se possível, fazer um mapa das zonas visitadas. Tudo isso contribuirá para chegar ao fim mais depressa.

E é conveniente acabar *Scumball* rapidamente. É que as semelhanças entre este

jogo e outros saídos nos últimos tempos — *Universal Hero*, *Dynatron* e quejandos — faz supor que em breve teremos aí mais um jogo deste género. O que até faz pensar que a Mastertronic (editora-mãe da Bulldog) criou um sistema de fazer jogos em série (talvez um utilitário do género de recente 3D) e limita-se a «meter na máquina» as instruções, recebendo o jogo do outro lado.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldades (1-10): 8
Conselho: Veja antes de comprar.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

ISLA

Há 25 anos, o ISLA — INSTITUTO SUPERIOR DE LÍNGUAS E ADMINISTRAÇÃO, iniciou a sua actividade com cursos inéditos em Portugal, que ainda hoje ministra, sempre actualizados, e outros que se vão lançando com o espírito de inovação inicial.

É este espírito e este «saber de experiência feito» que transmitimos aos nossos alunos e, que nos torna diferentes.

LICENCIATURAS

- GESTÃO DE EMPRESAS
- GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS

BACHARELADOS

- TRADUTORES E INTÉRPRETES
- SECRETARIADO
- TURISMO

INFORMÁTICA DE GESTÃO

Solicitada equivalência ao Diploma de Licenciatura, aguarda despacho ministerial, tendo autorização de funcionamento sem conferir grau académico.

MATRÍCULAS A PARTIR DE 1 DE JULHO



ISLA — INSTITUTO SUPERIOR DE LÍNGUAS E ADMINISTRAÇÃO, S.A.

R. do Sacramento à Lapa, 14/16 • R. das Praças, 47 • R. da Lapa, 108/112
1200 LISBOA • Telef.: 60 40 80 • 60 49 92 • 66 03 24 • 66 66 77 • 67 37 66

25 ANOS DE UM SABER DE EXPERIÊNCIA FEITO

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

JÁ aqui vos foi pedido e nunca é de mais lembrá-lo: não enviem mapas só porque querem ver o vosso nome no jornal. Façam-no porque o vosso mapa é melhor (muito) do que um já aqui publicado. Caso contrário, pensem duas vezes antes de gastarem tempo e dinheiro com um mapa igual a outro que viram nestas páginas. É natural que a repetição de mapas (*dicas* e o resto) suceda quando os jogos estão frescos, mas tal não deve (não pode) suceder quando já toda a gente conhece e experimentou os jogos que necessitam de um mapa.

É sempre bom voltar a recordar informação antiga, é isso mesmo que se tem tentado fazer neste espaço. Primeiro em «Reprise», agora, como o volume de material interessante tem aumentado, demonstrando a vossa vontade de participação efectiva na transformação de «Pokes & Dicas», no espaço normal de informação, com algumas lembranças de «A Capital» para aqueles que mais bem executam «a tarefa». Mas recordar informação antiga, para voltarmos ao fio da meada, não significa, necessariamente, que se publique de uma enfiada seis mapas de *Dan Dare II* ou de qualquer outro jogo. Só porque vocês os enviaram.

Todas estas considerações levam-nos a uma só conclusão, já aqui referida e que convém manter bem viva na cabeça de todos nós (vós): este espaço é essencialmente reservado à troca de informação, à divulgação das formas correctas e mais fáceis de acabar os jogos. Se perdermos tempo a publicar repetições de informação (o que sempre sucederá mas se tenta evitar) não vamos cumprir a missão que vos leva a correrem em busca de «A Capital» todas as sextas-feiras.

E é tudo por esta semana. Vamos ao vosso material.

Cybernoid II

Não é *Cybernoid II* o jogo, mas sim o segundo nível do megajogo da Hewson. Em versão realizada por Fernando José Bau, da Rua Bartolomeu Dias, 9-1.º Fte., Póvoa de Santo Adrião — 2675 Odiveiras, que vai receber um presente de «A Capital». E o Fernando, que já está a explorar o terceiro nível, com o lápis na mão, promete enviar o último percurso de *Cybernoid* muito em breve.

Como só o mapa não é tudo, o Fernando explica também como é que o segundo nível é feito.

CYBERNOID — Nível 2

1.º Quadro — Utilizar 3 *bomba* para destruir os 2 primeiros mísseis rasteiros e a estátua, passar para o lado onde estava a estátua e o míssil que está por cima rebenatará mesmo ao pé de nós. Subir até ao tecto e andar para a frente, que os dois mísseis que se encontram em baixo rebenatarão logo à nossa passagem. Apanhar a vasilha para nos fornecermos de munições-extra ou de uma arma.

2.º Quadro — Utilizar um *bounce* para destruir as bolas e as cruzes. Apanhar a vasilha. Desviar das bolas.

3.º Quadro — Atirar sobre as naves (?) inimigas que aparecem do túnel por onde nós temos de entrar para o quadro seguinte.

4.º Quadro — Logo que entrem coloquem-se na parte baixa do 1.º pilar; assim a lagarta (?) passa por cima e nós já poderemos prosseguir. Apanhar o escudo exterior e destruir a estátua.

5.º Quadro — Utilizar outro *bounce* para destruir tudo o que se encontra neste quadro (cuidado com os mísseis e o atira-tiros, desviem-se quanto possam).

6.º Quadro — Passem a primeira parte normalmente, quanto às outras duas para facilitar utilizem o *shield*.

7.º Quadro — Atirem nas naves, mas cuidado com os tiros que estas disparam.

8.º Quadro — Logo que entrem atirem um *seeker* contra o atira-tiros e destroam as duas estátuas, caso tenham o escudo exterior ou então utilizem as *bombs* que é um desperdício de munições, e elas são tão necessárias.

9.º Quadro — Atirem uma *bomba* contra a estátua que se encontra logo à entrada. Apanhem a vasilha e atirem sobre as naves, caso seja necessário utilizem o *shield*.

10.º Quadro — Neste quadro, quando entrarem posicionem-se de maneira a que quando atirarem um *bounce* uma das bolas vá direita ao atira-tiros, pois este está em posição perigosa em relação a nós. Se o *bounce* não conseguir destruir os mísseis e a estátua, utilizem *bombs* para o fazer. Desviem-se das bolas atiradas por um tipo de atira-bolas.

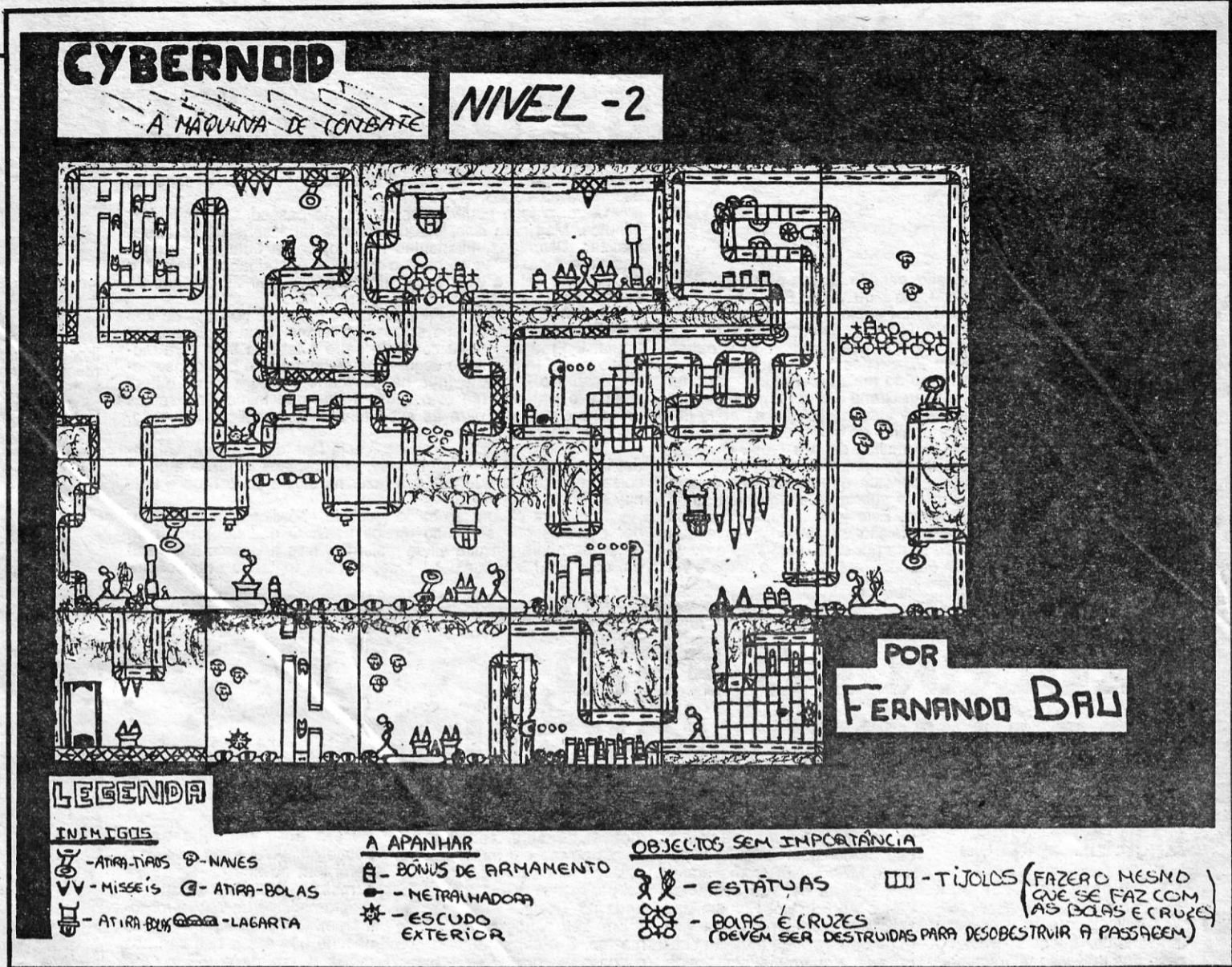
11.º Quadro — Tentem passar este quadro indo de pilar (os mais baixos é claro) em pilar e só quando houver uma aberta (quer dizer sem bolas) subir logo para o quadro seguinte.

12.º Quadro — Derrubem os três primeiros tijolos com tiros, em seguida utilizem *bomba* para destruir o muro de modo que fique uma passagem para podermos passar. Esta passagem têm de ser feita com cuidado pois aqui existe um atira-bolas e, se nós nos descuidarmos, bum, e lá se vai uma vida (e elas são tão preciosas enquanto não vêm os *pokes*).

Apanhar a vasilha e a metralhadora, destruir os três tijolos que bloqueiam a passagem para o quadro seguinte.

13.º Quadro — Neste quadro logo que entrarmos, atirar um *bounce* para destruir os tijolos, vir para baixo, seguir para a frente e subir para o caminho que nos leva ao quadro seguinte pois a lagarta persegue-nos.

14.º Quadro — Devemos pôr-nos no 2.º intervalo (a contar da direita) dos pilares. A lagarta passará por cima e nós poderemos seguir o caminho.



LEGENDA

INIMIGOS

- ☉ - ATIRA-TIROS
- ☽ - NAVES
- ☽☽ - MÍSSEIS
- ☽ - ATIRA-BOLAS
- ☽ - ATIRA-BOMBA
- ☽ - LAGARTA

A APANHAR

- ☽ - BÓNUS DE ARMAMENTO
- ☽ - METRALHADORA
- ☽ - ESCUDO EXTERIOR

OBJECTOS SEM IMPORTÂNCIA

- ☽☽ - ESTÁTUAS
- ☽☽☽ - TIJOLOS (FAZEM MESMO QUE SE FAZ COM AS BOLAS E CRUZES)
- ☽☽☽ - BÓIAS E CRUZES (DEVEM SER DESTRUIDAS PARA DESOBRSTRIR A PASSAGEM)

15.º Quadro — Desviem-se e atirem nas naves, apanhem se possível o bônus que algumas deixam.

16.º Quadro — Apanhar a vasilha, utilizar *bombs* para destruir as bolas e cruzes que bloqueiam o caminho (se possível destroam a parte da esquerda porque o percurso se tornará menos arriscado).

Desviem-se dos tiros do atira-tiros e das naves. Se preferirem atirem um *seeker* ao atira-tiros.

17.º Quadro — Logo que entrem atirem um *seeker* no atira-tiros, pois este começa a disparar imediatamente sobre nós (desviem-se). Destroam as duas estátuas que bloqueiam o caminho com as duas *bombs* ou com o escudo exterior se o tiverem.

18.º Quadro — Logo à entrada atirem um *bounce* para que este destrua os mísseis. Apanhem as vasilhas e escondam-se atrás dos pilares até o *bounce* destruir os mísseis. Em seguida esperem que o atira-bolas pare de atirar por uns instantes e escapem para o quadro seguinte.

19.º Quadro — Neste quadro destroam os tijolos e apanhem a metralhadora e o escudo exterior. Utilizem uma *bomba* para destruir um tijolo que se encontra debaixo de uma das vasilhas, apanhem-na e com tiros deem os outros tijolos abaixo e apanhem a outra vasilha. Destroam a estátua que se encontra a bloquear o caminho com uma *bomba*.

20.º Quadro — Apanhem as vasilhas nas armas que vos convierem, façam isto com cuidado pois existe um atira-bolas na linha do caminho.

21.º Quadro — Destroam os mísseis e a estátua com o escudo exterior (se o tiverem) ou com *bombs* ou então se quiserem passem rente ao tecto e os mísseis rebenatarão à nossa passagem. Desviem-se dos tiros das naves e atirem também sobre elas. Por isso é preferível destruir os mísseis para tornar o percurso mais fácil.

22.º Quadro — Neste quadro, se conseguirem passar o tubo (?) sem o *shield*, magnífico, poupam um *shield*, mas logo à saída disparem contra as naves, apanhem o escudo exterior. Caso não consigam fazer isto sem *shield* utilizem-no para fazer as mesmas tarefas.

23.º Quadro — Com o escudo exterior adquirido no quadro anterior destroam os mísseis e vão até ao teletransportador que os levará até ao 3.º nível.

CONSELHO — CALMA, pois este jogo é de pôr os cabelos em pé de difícil que é.

Arkanoid II e mais

A Ricar Software da Quinta da Boa-Hora, 47-2.º dt.º, Arrentela — 2840 Seixal, necessita de ajudas para *Action Force II*, *Mask III*, *Nigel Mansell* e *Cybernoid*. E quer também corresponder-se com outros leitores. Em troca, enviou algum material de que abaixo se dá conta.

RASTAN — Quando o computador pede para pôr o nível A, pode-se pôr um nível mais avançado (C e D) que ele aceita.

ARKANOID II R. DOH — Quando se joga pela primeira vez, e se mete o nome teclem MAAAAH e carreguem em ENTER várias vezes, depois aparece uma mensagem no «écran» para se carregar em SPACE. Car-

rega-se e voltamos a jogar no último nível em que ficámos e novamente com 3 vidas.

ARKANOID II R. DOH — Quando se chega ao nível 34 aparece a tão falada múmia que manda três bolas mortais pela boca, que quando atingem o taco, adeus para uma vida. Temos que dar várias pancadas na múmia e desviarmos-nos das bolas mortais. Assim consegue-se matar a múmia (DOH) e o computador dá uma série de frases em inglês fazendo referência a *RENEGADE II*, acabando assim o difícil e espectacular *ARKANOID II R. DOH*.

COBRA — POKE 36516, 58

CHUKIE EGG II — Faz-se o jogo entrar com *MERGE* ""; POKE 65535, 160 + 8 + 16: RUN.

CHUKIE EGG II — Quando se escolhe as telas deve-se escolher 2 para cima, W para baixo, Ø para a direita, P para a esquerda, Z para saltar e M para apanhar os objectos. Quando o boneco sair do camiã, carreguem em 9 e CAPS SHIFT simultaneamente e verão o que acontece.

SAI COMBAT — POKE 32421, 1.

Cerius com mapa e tudo

Ajudas para *Black Lamp*, *Chain Reaction*, *Andy Capp* (ainda?), *Madballs* e *Livingstone (I presume?)*, necessitam-se para *Pedro Magalhães*, de 15 anos, que vive na Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, 10-r/c dt.º — 2330 Entroncamento. E o Pedro quer também trocar jogos com outros leitores.

De *Cerius* (o jogo à *Exolon*) o Pedro enviou o mapa do primeiro nível (pelo correio segue presente de «A Capital») para o primeiro mapa chegado aqui ao Poço da Cidade), prometendo que em breve vai enviar-nos os mapas do segundo e terceiro nível. E na mesma carta (esta) o Pedro «carregou» uns *pokes* e *dicas* (retirados de revistas) que funcionam nas versões que possui.

NEBULUS

- 30 FOR N = 23296 TO 23302:
- READ A: POKE N, A: NEXT N
- 40 CLEAR 25086: LOAD "" CODE
- 50 POKE 65102, 103: RANDOMIZE USR 64512
- 60 DATA 175, 50, 153, 128, 195, 0, 128

MOTOS

- 10 CLEAR 24575
- 20 LOAD "" SCREEN \$
- 30 LOAD "" CODE
- 60 POKE 42241, 183
- 70 RANDOMIZE USR 32768

GREEN BERET — POKE 40919, 255 (vidas); POKE 43412, 37 (elimina soldados)

BUBBLE BOBBLE — POKE 34313, N (N = nível pretendido)

TRANSMUTER

- 10 LOAD "" CODE 16384
- 20 FOR F = 23317 TO 23324
- 30 READ A: POKE F, A: NEXT F
- 40 DATA 62, 201, 50, 202
- 50 DATA 111, 195, 206, 93
- 60 RANDOMIZE USR 23296

RYGAR — Quando nos aparecer um ponto de interrogação disparem sobre ele até aparecer um quadrado com uma cruz no centro se o apanharmos ficamos protegidos por um escudo durante 30 segundos.

IMPACT — Usem sempre o bônus para a bola andar mais devagar e tudo fica mais simples.

Uma questão de pokes

Esta história dos *pokes* é sempre muito discutível. Ora entram ora não fazem rigorosamente nada. E não é possível testar tudo o que chega ao Poço da Cidade. Com o problema, também, de *pokes* que não funcionam na nossa versão podem ser maravilhosos na de qualquer um de vós.

Tendo em conta este problema, deixa-se em aberto a questão, esperando que vocês reflitam sobre o assunto e digam o que pensam sobre a história dos *pokes*. Para já, e essa é a razão de todo este palavreado, ficam aqui uns quantos *pokes* enviados pelo leitor José Manuel Carriço, da Rua Garcia de Resende, 21-1.º Fte., Feijó — 2800 Almada. Que não se garante funcionem em todas as versões...

Entretanto o José Manuel Carriço (que escreveu duas cartas com *pokes* e *dicas*) quer também ajudar para diversos jogos: *Stormbringer*, *Indoor Sports*, *Roadwars*, *Oink*, *Thundercats* e outros. Uma leitura atenta de «A Capital» deve ajudar, amigo José Manuel...

Outras perguntas faz este leitor, algumas que o tempo já se encarregou de responder (*Flintstones* já está aí) e algumas que é difícil responder pelo tempo que implicam. De qualquer modo podem consultar todos os números de *pokes* e *dicas* aqui mesmo no Poço da Cidade. E depois podem decidir quais os que te interessam.

E vamos ao material.

007 — THE LIVING DAYLIGHTS — Para passarem do 1.º nível devem: 1.º «Meter» a arma toda para baixo; assim, a arma indicada (*paint gun*) mudará (*wackker ppk*); 2.º Andar até ao fim do quadro; 3.º Matar uma vez (pelo menos...) o homem que vale 50 pontos; 4.º Andar com a mira para a direita.

NOTA: Ao passarem por uma árvore, saltem (pois em algumas árvores há pedras escondidas).

A maneira mais fácil de matar o homem que vale 50 pontos é andar rapidamente com a mira para a esquerda e para a direita, e ao mesmo tempo disparar.

THREE WEEKS IN PARADISE — Deixem-se morrer uma vez. Então teclem P, D e SYMBOL SHIFT. Assim, conseguirão vidas infinitas.

ROTINAS

ZYNAPS

- 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
- 20 CLEAR 32767
- 25 PRINT AT 10, 7: "Ligue o gravador"
- 30 LOAD "" CODE
- 35 POKE 64531, 214
- 40 RANDOMIZE USR 64512

```

45 POKE 65115, 15
50 FOR F = 23311 TO 23323
55 READ A: POKE F, A: NEXT F
60 DATA 62, 126, 50, 106, 177
70 DATA 62, 201, 50, 80, 155
80 DATA 195, 0, 128
90 RANDOMIZE USR 65082
1942
20 CLEAR 65535: LET T = 0
30 FOR N = 65400 TO 65428:
  READ A: POKE N, A: LET T = T + A:
  NEXT N
40 IF T <> 3340 THEN PRINT
  "DATA ERROR": STOP
50 RANDOMIZE USR 65400
60 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 232, 189, 62,
  255, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 175,
  50, 54, 182, 61, 50, 80,
  204, 205, 107, 13, 195, 47, 204
  
```

```

RENEGADE
10 CLEAR 49151: LET T = 0: LET W = T
20 FOR N = 47872 TO 48000: RED A:
  POKE N, A: LET T = T + A * W:
  LET W = W + 1: NEXT N
30 IF T <> 922903 THEN PRINT
  "ERRO NAS LINHAS DE DATA": STOP
40 PRINT AT 20, 1: "Ligue o gravador"
50 LOAD "" CODE: RANDOMIZE
  USR 47872
60 DATA 221, 33, 111, 187, 6, 6, 197, 221,
  110, 0, 221, 102, 1, 221, 78, 2,
  6, 0, 17, 0, 125, 237, 176, 235, 54, 201,
  30, 150, 205, 0, 125, 221,
  35, 221, 35, 221, 35, 193, 16, 222, 33, 103,
  238, 17, 0, 252, 1, 0, 4, 237, 176,
  175, 50, 115.
70 DATA 255, 33, 80, 187, 17, 23, 255,
  1, 3, 0, 237, 176, 33, 83, 187, 17,
  0, 93, 1, 50, 0, 237, 176, 195,
  244, 254, 205, 0, 93, 62, 195, 50,
  76, 255, 33, 12, 93, 34, 77, 255, 201,
  253, 33, 58
80 DATA 92, 62, 36, 50, 87, 160, 49, 79, 93,
  251, 195, 203, 92, 197, 228, 16, 213,
  228, 24, 19, 229, 12, 31, 229, 14, 45,
  229, 25, 81, 81, 229, 11
  
```

```

GAME OVER I
4 CLEAR 40951
5 LET T = 0: LET W = 0
10 FOR S = 47872 TO 48004
15 READ A: POKE S, A
20 LET T = T + A * W: LET W = W + 1
30 NEXT S
35 IF T <> 036155 THEN PRINT
  "ERRO NAS COMAS DE DATA": STOP
40 PRINT AT 10, 1: "Ligue o gravador"
45 LOAD "" CODE
50 RANDOMIZE USR 47872
100 DATA 221, 33, 115, 187, 6, 6, 197
110 DATA 221, 110, 0, 221, 102, 1
120 DATA 221, 78, 2, 6, 0, 17, 0, 125
130 DATA 237, 176, 235, 54, 201, 30
140 DATA 150, 205, 0, 125, 221, 35
150 DATA 221, 35, 221, 35, 193, 16
160 DATA 222, 33, 103, 238, 17, 0
170 DATA 248, 1, 0, 4, 237, 176, 175
180 DATA 50, 114, 251, 33, 80, 187
190 DATA 17, 19, 251, 1, 5, 0, 237
200 DATA 176, 33, 85, 187, 17, 0
210 DATA 252, 1, 40, 0, 237, 176
220 DATA 195, 244, 250, 62, 195
230 DATA 205, 0, 252, 50, 25, 251
240 DATA 33, 10, 252, 34, 76, 251
250 DATA 201, 253, 33, 58, 92, 62
260 DATA 201, 50, 188, 141, 175, 50
270 DATA 248, 141, 50, 232, 114
280 DATA 99, 195, 0, 91, 192, 228
290 DATA 16, 208, 228, 24, 14, 229
300 DATA 12, 26, 229, 14, 40, 229
310 DATA 25, 76, 229, 11
  
```

```

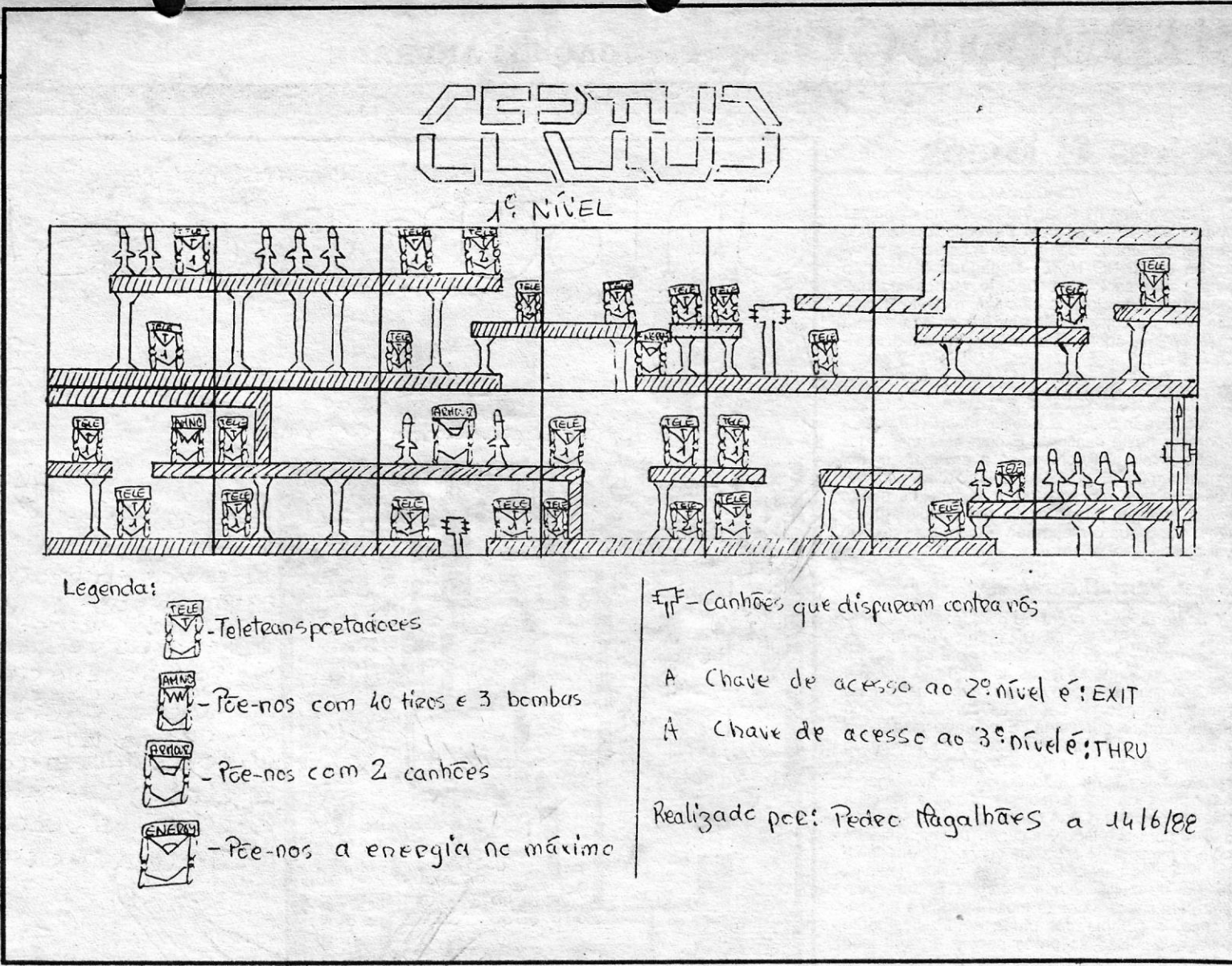
ATV SIMULATOR
5 CLEAR 25400
10 PRINT AT 10, 3: "Ligue o gravador"
20 LOAD "" CODE
30 POKE 65531, 201
40 RANDOMIZE USR 201
50 POKE 60250, 0
60 POKE 57318, 201
70 RANDOMIZE USR 54960
  
```

```

BATTY
20 CLEAR 60000: LOAD "" CODE:
  POKE 65522, 252
30 FOR N = 65412 TO 65417: READ A:
  POKE N, A: NEXT N
40 PRINT USR 64753
50 DATA 50, 56, 189, 195, 0, 104
  
```

```

RAMPAGE
5 CLEAR 32767
6 PRINT AT 10, 6: "Ligue o gravador"
7 LOAD "" CODE 65088
8 POKE 65108, 194
9 POKE 65092, 21
10 LET T = 0: LET W = 1
15 FOR F = 65384 TO 65409
20 READ A: POKE F, A
25 LET T = T + W * A: LET W = W + 1
30 NEXT F
35 IF T <> 48648 THEN PRINT
  "ERRO NAS LINHAS DE DATA": STOP
40 RANDOMIZE USR 65399
50 DATA 33, 0, 0, 34, 116, 221
55 DATA 34, 118, 221, 34, 120
60 DATA 221, 195, 0, 222, 205
65 DATA 64, 254, 62, 100, 50
70 DATA 81, 255, 195, 44, 255
  
```



```

MASTERS OF THE UNIVERSE II
10 PRINT AT 10, 0: "Ligue o gravador"
20 LOAD "" CODE
30 FOR F = 61457 TO 61466: READ A:
  POKE F, 2: NEXT F
40 RANDOMIZE USR 61440
50 DATA 175, 50, 189, 164, 50
60 DATA 206, 200, 195, 0, 161
  
```

```

JET BIKE SIMULATOR
10 PRINT AT 10, 0: "Ligue o gravador"
20 LOAD "" CODE 23296
25 POKE 23372, 104
30 POKE 23373, 91
40 FOR F = 23400 TO 23407
45 READ A: POKE F, A
50 NEXT F
60 DATA 62, 201, 50, 20, 106
70 DATA 195, 198, 92
100 RANDOMIZE USR 23296
  
```

```

AVENGER
20 LOAD "" CODE
30 POKE 33071, 195: POKE 33072, 80:
  POKE 33073, 195
40 POKE 33046, 48: POKE 33047, 93
50 FOR J = 50000 TO 50028:
  READ 6: POKE J, 6: NEXT J
60 DATA 33, 98, 195, 17, 48
70 DATA 93, 1, 20, 0, 237
80 DATA 176, 224, 33, 0, 132
90 DATA 195, 51, 129, 62, 201
100 DATA 50, 207, 202, 50, 92
110 DATA 160, 195, 128, 157
160 RANDOMIZE USR 32768
  
```

```

DRUID II
10 FOR F = 65024 TO 65031
15 READ A: POKE F, A
20 NEXT F
30 PRINT AT 10, 5: "Ligue o gravador"
40 LOAD "" CODE
45 POKE 64058, 254
50 RANDOMIZE USR 64000
100 DATA 62, 58, 50, 60, 117, 110 DATA 195,
0, 111
  
```

```

FREDDY HARDEST II
10 BORDER 1: INK 1: PAPER 1: CLS
20 CLEAR 25047
25 LOAD "" SCREEN $
30 POKE 23570, 16
35 LOAD "" CODE: CLS
40 POKE 23570, 6
45 LOAD "" CODE 16389
50 RANDOMIZE USR 25086: CLS
55 LOAD "" 16470
60 POKE 61607, 183
65 POKE 63519, 24
70 RANDOMIZE USR 25084
  
```

```

ARKANOID I
5 LOAD "" CODE: RANDOMIZE
  USR 28350
10 FOR N = 23296 TO 23322
20 READ A: POKE N, A: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 23296
40 DATA 40, 0, 92, 62, 255, 221, 33,
  0, 92, 17, 0, 164, 55, 205, 86,
  5, 62, 0, 50, 231, 156, 50, 166,
  131, 195, 0, 128
  
```

```

SPEED KING II
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
5 CLEAR 24599
10 PRINT AT 10, 3: "Ligar o gravador"
  
```

```

20 LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
30 POKE 59656, 24
40 RANDOMIZE USR 58039
CHILLER — POKE 34025, 0 (vidas inf.)
AD ASTRA — POKE 35852, 0 (vidas inf.)
JACK AND THE BEANSTACK — POKE
56110, 0 (vidas inf.)
BOMB JACK I — POKE 39530, 255 (255 vidas
para o 1.º jogador): POKE 49547, 255 (255 vidas
para o 2.º jogador)
SCUBA DIVE — POKE 55711, 255 (255 vidas)
DANDY — POKE 40825, 255: POKE 40826,
255 (energia infinita para o 1.º jogador): POKE
40831, 255: POKE 40832, 255 (energia infinita
para o 2.º jogador)
TERRA CRESTA — POKE 38025, 62: POKE
38026, 10: POKE 38027, 0 (vida indistritível)
INTO THE EAGGLE'S NEST — POKE 41136,
0 (energia inf.): POKE 36640, 0 (vidas inf.):
POKE 40512, 0 (vidas inf.)
POPEYE — POKE 26095, x (x = n = co-
rações necessários para terminar o jogo)
FULL THROTTLE — POKE 48427, 201 (não
se choca)
SABOTEUR II — POKE 42036, 201 (não há
inimigos): POKE 40004, 201 (não há pumas):
POKE 29893, 255 (vidas inf.)
FAIRLIGHT POKE 61893, 58 (vidas inf.)
NIGHT SHADE — POKE 52186, 201 (vidas
inf.)
TARZAN — POKE 51185, 183 (vidas inf.)
NEXOR — POKE 36212, 182 (vidas inf.)
HEART LAND — POKE 23525, 175 (vidas
inf.)
RENEGADE — POKE 23343, x (x = n.º vidas)
WEST BANK — POKE 51210, n (n = n.º
vidas)
XEVIUS — POKE 53592, x (x = n.º vidas)
GUN RUNNER — POKE 53741, n (n = n.º
vidas)
INTO THE EAGGLE'S NEST — POKE 36640,
0 (munições inf.): POKE 36641, 0 (munições inf.)
HEAD OVER HEELS — POKE 43132, 0 (in-
vincibilidade)
  
```

Eagle's Nest de novo
 Mapa e alguma informação acessória são razão suficiente para se voltar a falar de um jogo já com algum tempo mas que se revelou interessante ocupação dos tempos livres: *Eagle's Nest*, a saga do castelo cheio de prisioneiros durante a Segunda Guerra Mundial.
 Outra razão há, porém, para esta apresentação. Um dos exploradores de *Eagle's Nest* é uma exploradora: *Tânia Sofia Campos Carvalho*. E é sempre bom saber que este espaço não é só deles. Mas para que eles não fiquem tristes, aqui ficam os nomes dos restantes elementos responsáveis pelo mapa: *Pedro Alexandre Alves* e *Pedro Marcos Santana Rodrigues*.
 Entretanto estes amigos necessitam de ajudas para *The Tube*, e, por isso mesmo, aqui fica alguma informação que «A Capital» recolheu para eles:
 Num canto perdido da galáxia encontra-se *The Tube* um vasto ferro-velho galáctico pertença de uma raça alienígena. E com tanto que há para fazer, imaginem que a nossa nave foi logo cair naquele sítio...
 Tudo começa na zona de Transfer, quando a nossa nave é puxada para o interior de *The Tube* viajando pelo meio de destroços, estranhos organismos e redemoinhos. Uma boa utilização de lasers e bombas podem limpar o caminho e fazer-nos ganhar pontos enquanto limpamos esta zona. Mas o pior está para vir...

Ultrapassada a Transfer Zone entramos no Defence Mechanism Tunnel. Ai a nossa nave tem que passar entre silos de mísseis, raios de energia, bombas e outros perigos. Com três vidas como trunfo, a missão não é nada fácil. E cuidado com os «toques» nas paredes do túnel.
 Escudos protectores permitem proteger a nave. Mas estes não podem ficar ligados indefinidamente ou é «adeus energia».
 Chegar à Capture Area é a missão principal. Esta é a terceira secção do jogo. Na área de captura, os alienígenas tratam de desmantelar as naves que recolhem. Voando entre as carcaças ai abandonadas, temos que atacar (com mil cuidados) junto das velhas naves e encher os nossos depósitos de energia. Uma missão espinhosa e nem sempre recompensada, porque alguns dos aparelhos já não são mais do que ferro-velho. Mas a energia é-nos necessária para ultrapassar-mos esta zona e fugirmos para a segurança do espaço.
 Uma vez completada a travessia da Capture Area terminamos uma das oito secções de *The Tube*. Há que voltar a fazer tudo da mesma maneira, só que com mais alienígenas, perigos e outras coisas.
 E pronto, isto é *The Tube*. Esperemos que a informação vos ajude. De qualquer modo, como algum leitor pode saber mais dicas para este jogo, aqui fica o telefone destes amigos: 437 54 38. Podem também escrever-lhes para a Praceta Ferreira de Castro, 2-r/c dt.º — 2745 Queluz Ocidental, à atenção da Tânia Sofia Campos Carvalho.
 E é tempo de espreitar o material enviado.
Pedro Marcos
 Para verem os mapas do *Into The Eagle's Nest* basta teclarem na tabela dos *scores* — *Das Map*. Logo a seguir jogue normalmente o jogo. Quando ler as instruções da missão o seu boneco transformar-se-á num tijolo da parede.
 Atenção: Depois de se teclar *Das Map* só é possível jogar novamente pondo o jogo a entrar.
Tânia
INTO THE EAGGLE'S NEST — A primeira missão consiste em activar todos os detonadores e fazer o castelo explodir. Para activar os detonadores basta atirar contra eles. A 2.ª missão consiste em ir libertar um prisioneiro que se encontra no 6.º andar. Na primeira missão, após estarem todos os detonadores activados, volte o mais depressa possível para o sítio de onde iniciou a missão. Na segunda missão tem de ter sempre o prisioneiro atrás de ti. Se vires que ele não se encontra lá é porque voltou para o sítio de onde o tiraste. Isso acontece porque ele anda muito devaçar.
Flintstones já na berra
Daniel Paulo Antunes, do Bairro Conde Monte Real, Rua Eça de Queiroz, 7-2.º esq., Tires — 2775 Parede, nem esperou um pouco. Logo que agarrou no jogo dos célebres *Flintstones* fez-se ao papel e el-lo a enviar um primeiro mapa aqui para o Poço da Cidade. Bem como algumas dicas para este interessante jogo ainda fresco na memória de todos os computadores. Por isso mesmo vai receber uma lembrança de «A Capital».
 1.º Ir buscar o dinheiro à pedreira (\$), de seguida limpar o terreno das pedrinhas e larga-las np (TIP) buraco, depois levantar as paredes da casa no terreno (HOME). Quando já não houver
 (Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

pedras grandes na sala, ir procurar no mapa (as pedras são largadas pelo *Petrodactilo*). Quando já tiver construído toda a casa mas sem o telhado há ao (DINO HIRE) alugar um dinossauro para poder subir ao telhado e montá-lo. Finalmente e após colocar a chaminé, resta-lhe ir buscar Wilma e convencê-la para poder levá-la para casa (Wilma adora estar no cinema e no BURGER BAR).

Dan dare a quatro

Vocês vão começar a refilar mas *DD II* volta a aparecer neste cantinho. E com este mapa dos quatro níveis fica condenado a desaparecer por algum tempo. É que *Elio Antônio Carvalho Neves*, que vive em Aljustrel, desenhou os quatro níveis do jogo, pondo assim fim a muitas questões. Claro que o mapa não é tudo, mas decerto vai ajudar. Ora vejam lá.

Nigel Mansell corrigido

Jorge Cordeiro escreveu para fazer uma rectificação a *Nigel Mansell*. Diz o Jorge que a informação enviada por outro leitor não é bem assim. Segundo o Jorge, as teclas do turbo são 1, 2, 3 e 4 (tínhamos esquecido uma) e não é necessário reduzir quando se chega às curvas. O Jorge anda sempre em sexta. E escreve ainda que «aconselho as pessoas a fazerem as provas de classificação com o turbo ligado no máximo (4). Nas corridas é que não é aconselhável ligar o turbo mais do que 2 (porque depois a gasolina não chega). Antes das curvas há umas placas a indicar para que lado é a curva. Tenham cuidado com a maneira de entrar na curva. Tentem decorar quais as curvas lentas e as curvas rápidas. Isso ajuda muito durante a corrida. Se uma pessoa permanecer durante muito tempo na 6.ª mudança, o computador muda automaticamente para a 5.ª. Não se preocupem e mudem logo para a 6.ª mudança. No início de cada corrida engatem logo a 6.ª mudança. Podem perder tempo ao princípio mas depois recuperam».

Desesperado do Porto

Paulo José Gonçalves Caetano, da Travessa Luís da Cruz, 179 — 4100 Porto está mesmo desesperado. Por isso escreveu duas vezes para «A Capital», mas fê-lo com tão pouco intervalo entre as cartas (uma semana?) que da segunda vez já lembrava que o haviam esquecido da primeira, embora ele não soubesse bem como ou por que razões. Tempo, é a resposta Paulo. De facto o que sucede é que as cartas são respondidas conforme vão chegando, mas há um atraso considerável entre o momento de chegada da vossa carta e a sua publicação. É que com o volume de correspondência que chega para *pokes e dicas* não é possível responder a todos tão depressa como por vezes seria desejável.

E esta informação serve não só para o Paulo como para todos os outros. Não desesperem se a resposta às vossas cartas não aparecer nas semanas seguintes àquela em que fizeram o envio. Por vezes passará um mês antes de sabermos notícias...

O Paulo do Porto necessita de ajudas para *Druid II*, *Movie* e *Platoon*. Alguma dessa informação já aqui foi publicada. Mas talvez algum leitor queira escrever ao Paulo explicando-lhe o que fazer em *Movie* e *Druid II*. Ou talvez alguma coisa apareça nestas páginas a breve trecho.

Do Paulo chegou algum material que a seguir se publica.

TARGET RENEGADE — Jogue normalmente até ao 4.º nível (parque) fazendo o maior número possível de pontuação, quando for a escrever o HI-SCORE carreguem simultaneamente e o mais rapidamente possível nas teclas SPACE, SYMBOL SHIFT e CAPS SHIFT, ficando assim com vidas infinitas.

3 WEEKS IN PARADISE — Deixe entrar o jogo totalmente. Depois comece a jogar e quando perder pela 1.ª vez e o *Wally* estiver sentado no chão com as estrelas por cima da cabeça carregue simultaneamente nas teclas P; D; SYMBOL SHIFT e ficarão com vidas infinitas.

ROAD RUNNER — Quando estiver no «menu» carreguem simultaneamente nas teclas R; T; H e B ficando com vidas infinitas.

DAN DARE II — Primeiro nível explicado: Quando começarem o jogo não matem os bebés para a contagem decrescente não começar. Em 1.º lugar destruam o gerador para destruir as barreiras de força. De seguida ir para a direita (2 quadros), descer, direita (4 quadros), descer, matar, descer, matar, descer, direita (energia), esquerda, descer, esquerda, matar, descer, esquerda, descer, matar, esquerda (4 quadros), descer, matar, subir (3 quadros), direita, subir, esquerda (2 quadros), descer, direita e é o fim do 1.º nível.

SUPER HANG-ON — Não reduzam muito a velocidade para que não colidam com os motociclistas atrasados. Quando a velocidade atingir os 280 km/h carreguem em FIRE e a velocidade aumentará para 323 km/h. Quando estiver no «menu» escolha *High sensibility* e terá mais facilidade a dar as curvas.

Into The Eagle's Nest - By the Bests

Mapa da Cave

Pedro Marcos Santana Rodrigues.
Pedro Alexandre Alves
Tânia Sofia Campos Carvalho

Legenda

- Escadas
- caixas enigmáticas
- Enimigos
- Blocos verdes
- caixas vermelhas
- Portas que se abrem com chaves.
- Portas que se abrem a tiro.
- Blocos azuis
- vasos
- colar
- quadros
- caixotes vedados
- Mesa
- Baixos
- caixas de explosivos
- caixotes
- comida fresca
- primeiros socorros
- chave
- camas
- lavatórios
- Detonador
- gavetas
- cadeira
- oficiais

BUNSTONE

BY: DANIEL ANT. 1988

BURGER BAR				BROUTO GAS		
						TIPO 1124
			A NOSSA CASA \$	BURACO		HEALTH CLUB
BOWS		O CARRO				
	CINEMA					PEDRAIRA

LEGENDA:

- S - COMEÇO
- TECLA "PAUSE" = 1
- AS CASAS DOS VIZINHOS
- BURACO ONDE SE LARGA AS PEDRINHAS

- BASKET MASTER** — Tentem marcar bolas de 3 pontos perto do meio campo e assim ficarão em vantagem porque o computador só marca de 2 pontos.
- PSST** — POKE 24983, 0
- MANIC MINER** — POKE 35136, 5
- RAID OVER MOSCOW** — POKE 46512, 162
- WAY OF EXPLOD. FIST** — Escrever antes do jogo 10 LOAD "" SCREEN \$: LOAD "" CODE: POKE 44793, 255: RANDOMIZE USR 39982
- BOMB JACK 1** — POKE 49530, 255
- BOMB JACK 2** — POKE 31415, n (n = n.º de vidas — máx.: 255): POKE 31060, 0 (vidas infinitas)
- DONKEY KONG** — POKE 31709, n (n = n.º de vidas)
- COBRA** — POKE 43647, 225
- MUTANT MONTY** — POKE 54933, 0
- 1942 — POKE 40135, 183
- MOON ALERT** — POKE 39754, 0 (vidas inf.): POKE 42654, 195 (imortalidade)
- DESESPERADO** — Programa para vidas infinitas e fase por que deseja começar: 10 INPUT "Fase por que deseja começar"; n = IF n < 1 OR n > 6 THEN GO TO 10 FOR i = 65400 TO 65412: READ A: POKE C, a: NEXT i
- 30 PRINT "START 'DESESPERADO' TAPE"
- 40 LOAD ""
- 100 DATA 4, 113, 214, n, 124, 214, n, 30, 199, n, 58, 210, 167
- WHO DARES WINS II** — Vidas infinitas — 10 CLEAR 24919: FOR N = 23296 TO 23320: READ A: POKE N, A: NEXT N
- 20 RANDOMIZE USR 23296
- 30 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 95, 17, 0, 161, 205, 86, 5, 48, 241, 175, 50, 145, 198, 50, 135, 202, 195, 64, 192

